DARKSEED™

HINTERGRUND
-GESCHICHTE
HANDBUCH

CYBERDREAMS™
ENTERTAINMENT SOFTWARE

DIE BETEILIGTEN

VERANTWORTLICHE PRODUZENTEN:
Patrick Ketchum, Rolf Klug & Jean Klug

PRODUZENTEN:
Harald Seeley & Mike Dawson

KONZEPT:
Mike Dawson, John Krause & Patrick Ketchum

DESIGNER:
Mike Cranford & Mike Dawson

ZUSÄTZLICHE DESIGNER:
Harald Seeley & Lennard Feddersen

TECHNISCHE LEITUNG:
John Krause

PROGRAMMIERER:
Lennard Feddersen & John Krause

MUSIKSTÜCKE:
Gregory Alper

MUSIK- UND SOUNDEFFEKTE:
David A. Bean

PROGRAMMIERUNG DER MUSIK-UND SOUNDEFFEKTE:
David A. Bean & Lennard Feddersen

KUNST- UND ANIMATIONSDIREKTION:
Brummbär

ASSISTENZ DER KUNST- UND ANIMATIONSDIREKTION:
Paul Drzewiecki

DARK-WORLD-KUNST:
H. R. Giger's fantastische Kunstwerke

COMPUTERGRAFIK-KÜNSTLER:
Julia Ulano, Joby Rome-Otero & Paul Ryan

SCHAUSPIELER:
Mike Dawson (als Mike Dawson), John Krause (als Delbert und Postbote), Paul Drzewiecki (als Polizist), Heidi Marendi (als Bibliothekarin), Jim Murdoch (Dusch-Szene) und Maddeline of the Hidden Hills (in der Rolle des Hundes)

DEUTSCHE DIGITALISIERTE STIMMEN:
Diana Hartmann, Wolfgang Kurake Jan Boehlke, Herbert Steffe, Marc Hindelang

TEXTE:
Michel Horvat

U.S.-MARKETING:
Avery Krut & James Lamorticelli

EUROPÄISCHES MARKETING:
Andy Wood & Beverly Wood

VERPACKUNGSDESIGN:
Mark Verlander, Tanya Horner & Keith Bright - Bright Associates

POSTER- UND ANZEIGENDESIGN:
Todd Waite

FOTOGRAF:
Harald Seeley

HINTERGRUNDSTORY UND MANUAL:
Bill Simpson & Julia Ulano

RECHTSANWALT:
Matthew Hostomsky, Esq.

BESONDERER DANK AN:
H. R. Giger für seine unglaublichen Visionen - Rolf und Jean Klug für ihr Vertrauen - Mia für ihre Gastfreundschaft und Unterstützung - Jim Cowen und Leslie Barany für ihren Beistand - Oliver Gubba für seine Wochenend-Übersetzungen

Inhaltsverzeichnis

DIE BETEILIGTEN 2

ÜBER H. R. GIGER 4

DIE ENTSTEHUNG VON DARKSEED 6

DIE ANFÄNGE 9

NÜTZLICHE HINWEISE 14

GEWÄHRLEISTUNG 15

KUNDENDIENST 16

ÜBER H. R. GIGER

H. R. Giger wurde in Chur, Schweiz, im Jahr 1940 geboren. Als Kind entwickelte er eine ausgeprägte Faszination an allen surrealen und makaberen Dingen. Sein Bedürfnis, sich selbst auszudrücken und andere an den einzigartigen Aspekten seiner lebhaften Vorstellungen teilhaben zu lassen, brachte ihn zu den optischen Künsten. Giger's eigene Träume und seine brillanten Vorstellungen, die ebenso phantastisch wie die von Gustav Meyrink, Jean Cocteau, Alfred Kubin und H. P. Lovecraft sind, bilden einen Nährboden, auf dem seine verblüffenden Fantasien - die Gigerkunst - wachsen können. Es entstehen hauptsächlich exotische Frauen, wundersam beunruhigende Landschaften und fürchterliche Kreaturen, die weltweit Millionen Fans faszinieren.

Peinlichst genau detailliert entstehen Giger's Gemälde auf großen Leinwänden und werden von diesem Meister des Airbrushes er - und Überarbeitet. Es war Giger's populärstes Werk, das Buch NECRONOMICON, das Ridley Scott bei der Suche nach dem Erscheinungsbild einer Kreatur für seinen geplanten Film inspirierte. Eine dieser Kreaturen war es, die zum ALIEN auserkoren wurde, und Giger's meisterhafte Arbeiten für den gleichnamigen Film bescherten ihm den hochverdienten Academy Award.

Giger's faszinierender biomechanischer Stil, diese brillante Verbindung aus Fleisch und Maschine, wurde von ihm nicht nur in seinen Bildern verwirklicht, sondern auch in Skulpturen, eleganten Möbeln und architektonischen und innenarchitektonischen Projekten. Seine Malereien wurden in Galerien und Museen rund um die Welt ausgestellt. H. R. Giger erarbeitete sich seinen Platz in der internationalen Kunstszene.

"Giger ist der Meister der phantastischen Kunst."
OMNI MAGAZIN

"Giger's Oscar-gekrönte Arbeiten zu ALIEN veränderten das Aussehen der Science-Fiction."
CINEFANTASTIQUE

"Giger weiß, was wir fürchten."
HARLAN ELLISON

"Einer von Europas führenden, fabelhaftesten Künstlern."
PENTHOUSE

"Seine Stille ist so unergründlich wie sein Genius."
CLIVE BARKER

"Brillant-pervers."
NEWSWEEK

"Das schöpferische Genie... Giger."
THIMOTHY LEARY

"H. R. Giger kreiert erotische und unheimliche Fantasien mit alptraumhafter Vorstellungskraft und einem Airbrush."
PEOPLE MAGAZIN

DIE ENTSTEHUNG VON DARK SEED

Die Kreation eines bahnbrechenden Computerspiels wie Dark Seed benötigt Zeit und die vereinten Talente eines kreativen Teams von Experten. Die Talente müssen sich über alle Bereiche erstrecken, von Programmierern über Künstler, von Designern über Produzenten bis hin zu einem Vertrieb wie Cyberdreams, der diese Produktionsbemühungen vollständig bis zum höchstmöglichen Standard unterstützt.

Das Originalkonzept für Dark Seed entstand in Zusammenarbeit zwischen Mike Dawson, John Krause und Patrick Ketchum. Dann gesellte sich Michael Cranford zu Mike Dawson, um das aktuelle Gamedesign zu schaffen. Dark Seed's Hauptdarsteller wurde nach Mike benannt.

Als Fans der Arbeiten von H. R. Giger suchte das Team Wege, dessen Werke in das Spiel zu übernehmen. Als die Einzelheiten des Designs und die Planung komplett waren, traten sie an Giger heran. Nach langen Verhandlungen, zwei Abstechern in die Schweiz, Dutzenden von Faxen und telefonischen Konferenzen - unterstützt von Giger's amerikanischen Verleger, Jim Cowan - erklärte sich Giger bereit, seine Kunstwerke zur Verfügung zu stellen, wenn Cyberdreams den hochauflösenden Grafikmodus benutzt, um die "quadratische und zerkerbte" Auflösung des "Low-Resultion-Modus" zu vermeiden.

Die endgültige Entwicklung von Dark Seed vom ersten Design zum kompletten Spiel benötigte das Talent und die Erfahrung des gesamten Cyberdreams-Team. Geführt wurde es von Harald Seeley (Senior Producer) und Mike Dawson (Junior Producer). Für die programmtechnischen Aspekte benötigte man zwei Programmierer, Lennard Fedderson, der an der Entwicklung eines Programmes für diese Art von Spielen seit September 1990 arbeitete, und John Krause, der die Demo-Disketten, die Alptraum- und Titelsequenzen schuf. Die Mitarbeiter von der "Kunstabteilung", bestehend aus Brummbär, Paul Drzewicki, Joby-Rome Otero, Paul Ryan und Julia Ulano, brachten ihre Fähigkeiten und Erfahrungen in das Projekt ein. Alle arbeiteten an den Orten, Charakteren, Spielobjekten und Animationen. Gegen Ende der Produktion kehrte Michael Cranford zum Team zurück, um mit Harald Seeley an den Feinarbeiten des Gameplay-Aspektes zu arbeiten.

Dark Seed enthält zwei vollkommen unterschiedliche Ebenen: die Normale Welt, deren Kreation ein Zusammenschluß verschiedener architektonischer Elemente mit eigener Herkunft ist, und die Dunkle Welt, welche auf den Kunstwerken Giger's basiert. Einer der wichtigsten Schritte in der Entwicklung

des Kunst-Desgins war die Schaffung einer speziell angepassten (Farb-)Palette für die Schauplätze der Dunklen Welt und die entgültige Farbwahl für die Normale Welt. Weil es die Präsenz der biomechanischen Geschöpfe in Giger's Arbeiten nötig macht, wurde die Farbgebung der Dunklen Welt so gewählt, daß sie die unheilvollen Gefühle Giger's alptraumhafter Vorstellungen reflektiert.

Der Entschluß, welche Arbeiten von Giger in Dark Seed zu übernehmen seien, erforderte umfassende Studien seiner - Millionenwerte erreichenden - Kunstwerke, bis Cyberdreams sich entschieden hatte. Einige der ausgewählten und in Dark Seed verwendeten Arbeiten sind: Arbeit Nr. 453 "N.Y. City III", Arbeit Nr. 350 "Hommage a Bocklin" (1977) und Arbeit Nr. 251 "Li II" (1974). Die zahlreichen Hintergrund-Grafiken des Spiels wurden nach einer ersten Auswahl von Giger-Arbeiten geschaffen. Dann wurden sie mit einem Scanner eingelesen und als Datei abgesichert. Die nächste zeitaufwändige Arbeit war es, diese Bilder "auszuschneiden", zu bearbeiten und so zu verarbeiten, daß die Bilder gro· genug waren, um sie im Spiel zu verwenden. Electronic Arts' Deluxe Paint IIe und Newtek's Digiview 5.0 wurden während dieser arbeiten bis zum Letzten ausgereizt. Indem man die Perspektiven-Funktion nutzte, konnte ein Bild so verändert werden, daß Türen entstanden, Wände, Flure und die meisten der Wesen, die dem Spieler in der Dunklen Welt begegnen. Schatten und transparente überlagerungen wurden hinzugefügt, um jedes Bild noch mehr zu "verzaubern". Für die Animation aller Charaktere der Normalen Welt wurde eine Videokamera eingesetzt, um die Bewegungen aufzunehmen, die dann.

Bild für Bild, nachbearbeitet wurden, um die animierten Sequenzen zu schaffen. Schauspieler wurden aufgenommen, während sie die zahlreichen Aktionen des Computerspiels ausführten. Diese Videobilder wurden in den Computer übernommen und nachbearbeitet, damit sie in Dark Seed eingesetzt werden konnten.

Während der Produktionsarbeiten wurde eine spezielle Reise in die Schweiz unternommen, damit Giger das Werk sehen und seine Vorschläge machen konnte. Sein erster Kommentar, nachdem der er sich vor den Computer gesetzt und das Spiel gespielt hatte, war: "Es ist wunderschön!". Giger, der einige Kenntnisse über die Möglichkeiten der Computergrafik besitzt, war sehr erstaunt und interessiert. Er machte einige hilfreiche Vorschläge über die Plazierung, Größe und andere Detailfragen. Dazu brachte er einige andere Ideen für zukünftige Computerspiele ein.

Gegen Ende der Entwicklung wurden 6 Monate nur dafür eingesetzt, zusätzliche Orte und Objekte zu schaffen, Programmierungen zur Optimierung der Spielbarkeit vorzunehmen und das Erscheinungsbild des

Spieles zu verbessern, um das bestmögliche Produkt entstehen zu lassen. Das Cyberdreams-Team steckte nicht nur seine Zeit in die Entwicklung von Dark Seed. Es schuf durch durch seine kreativen Energien ein Werk mit höchsten Standards und nur einem Ziel: Ihre Unterhaltung.

DIE ANFÄNGE

Gregg Cameron und ich hatten gerade eines der besten Geschäfte unserer gemeinsamen einundzwanzig Jahre in der Agentur abgeschlossen, mit dem wir die Aussichten für künftige Arbeiten von Cameron, Dawson und Tillich noch lukrativer machten. Ich bin Mike Dawson. Ich beanspruche nicht nur ein Drittel des Firmennamens - ich bin der Präsident der Firma, einer der größten Werbeagenturen von San Francisco.

Aber Schreiben ist meine eigentliche Berufung. Und um zu schreiben, benötige ich einen stillen Ort, wo ich meine Gedanken sammeln kann und fähig bin, etwas auf's Papier zu bringen.

Darum faszinierte mich die Anzeige in der Zeitung. Ein großes, vollmöbeliertes Haus im viktorianischen Stil in Woodland Hills, Kalifornien, war dort angeboten. "Abgeschiedenheit" war das erste Wort, das mir durch den Kopf ging. "Kaufen" war das zweite. Es war unheimlich günstig. Der Besitzer konnte bei diesem Preis keinen Gewinn machen. Dieses Anwesen war so günstig, daß ein Kauf fast als Diebstahl zu bezeichnen war. Und es war die ideale Umgebung für einen Bestseller.

Während einer Geschäftsreise flog ich mit einem Privatflugzeug zu einem kleinen, privaten Flughafen - eigentlich nur ein Rollfeld - in der Nähe von Woodland Hills. Ich wurde, durch eine Folge verwirrender Umstände begünstigt, am Flughafen aufgehalten. Als ich dann schließlich das Haus erreichte, hatte ich leider nur die Zeit, mich kurz umzusehen. Die einzige Vorstellung, die ich in der Nacht von diesem Haus bekommen konnte, war, daß es sehr groß und unheimlich still war. Und das waren die einzigen Kriterien, die für mich wirklich wichtig waren. Ich setzte meine Geschäftsreise mit dem Gedanken fort, daß ich dieses Haus sehr bald besitzen würde...

Meine Begierde, dieses Haus zu erwerben, war so eindeutig, daß die Verkäufer tatsächlich dazu bereit waren, für den Umzug zu bezahlen. Wie schnell? - Innerhalb einer Woche, also so schnell, daß es nicht möglich war, das Haus nochmals ordentlich in Augenschein zu nehmen. Die Maklerin erklärte sich dazu bereit, die öffentlichen Versorgungen und den Telefonanschluß zu besorgen, was das Angebot zu gut machte, um wahr zu sein. Darum hatte ich - wie Sie sich sicher vorstellen können - noch einige Bedenken...

Die Maklerin, erschien mir ein wenig übereifrig. Ich fragte sie, warum der Vorbesitzer wünsche, das Haus zu verkaufen. Nach einer langen Pause, während der ihr Atem seltsam schnell ging und sie augenscheinlich nach einer

Antwort suchte, meinte sie: "äh, familiäre Angelegenheiten." Dann verflüchtigte sie sich in eine Reihe von vorbereiteten Phrasen, die alle Bedenken zerstreuen sollten, die ich noch bezüglich der Qualität des Hauses hatte. Ich fragte dann nach den Vorbesitzern. Sie meinte, diese seien außerhalb des Landes, würden die Anonymität bevorzugen und daß der Preis so gering sei, weil sie nicht wollten, daß der Verkauf sich in die Länge zöge. Sie habe versprochen, sich um alles zu kümmern, damit der Verkauf schnell geregelt würde. Das war alles natürlich sehr komisch, aber das Haus war in einer herrlichen Nachbarschaft gelegen - das hatte ich im Gefühl. Für mich war es das Haus.

Ich erfüllte hastig meine derzeitigen geschäftlichen Verpflichtungen und informierte meine Partner über meinen Plan. Nur ungern erklärten sie sich dazu bereit, mich für ein Jahr freizustellen; jedoch halfen ihnen meine "kleinen finanziellen Unterstützungen", alle Einwände zu zerstreuen. Meine persönlichen Sachen und einige meiner Lieblingsmöbelstücke wurden zusammengepackt, in einem Umzugswagen verstaut und sollten im neuen Haus am selben Tag angeliefert werden. Ich war bereit für Woodland Hills.

Nachdem ich wieder an dem kleinen Flughafen angekommen war, rief ich mir ein Taxi, das mich das kurze Stück zu meinem neuen Heim bringen sollte. Als ich aus dem Fenster sah, empfand ich die ländliche Umgebung als still und herzerfrischend.

Der Taxifahrer und sein Gefährt waren Relikte aus lange vergangenen Zeiten. Ein Schild auf der Tür wies dieses Altertum als "Andy's Taxi Service" aus. Das Fahrzeug sah so aus, als hätte es seine besten Tage irgendwann in den 50er Jahren gesehen, die Farbe der ehemals chromglänzenden Sto·stangen blätterte ab, die Sitzpolster waren abgescheuert und erbarmungslos in ihrem antiken Geruch. Das Fahrzeug war alt, der Fahrer, wahrscheinlich Andy, uralt. Er war dünn, gebeugt und kahl, seine von Flecken beschmutzten Latzhosen wurden von sicherheitsnadelgestützten Hosenträgern über seinem T-Shirt gehalten.

Er schien merklich besorgt, als ich ihn bat, mich zu meinem neuen Heim, dem alten viktorianischen Haus im Ventura Drive zu bringen. Ich fragte ihn, was nicht stimme. "Oh, nur eine kleine Migräne" war die schwache und merkwürdig emotionslose Antwort. Ich hoffte, der Rest der Stadt wäre gastfreundlicher eingestellt als Andy.

Doch so war es nicht. Als wir durch die engen Schleichwege des "Geschäftsviertels" von Woodland Hills fuhren, wurde ich von flüchtigen Blicken aus den Seitenstra·en und argwöhnischem Benehmen an jeder Straßenecke begrüßt. Eine eigenartige Stadt. Ich hatte mir vorgestellt, das Glück zu haben, in einem dieser einsamen Randgebiete zu sein. Die Kleinstadt-

Mentalität, die das Herz von Woodland Hills vergiftete, war eine Enttäuschung. Ich bat Andy, schneller zu fahren, da ich daran interessiert war, möglichst schnell in mein neues Heim zu kommen.

Zu meiner Überraschung entdeckte ich, daß mein Haus nicht ganz so weit vom Zentrum der Stadt entfernt war, wie ich es mir gewünscht hätte. Doch es war glücklicher Weise an allen Seiten von Bäumen gesäumt, was mir eine Privatsphäre verschaffte.

Das Haus, das ich nun zum ersten Mal bei Tageslicht sah, war einsam und schien unpassend in seiner Umgebung. Es war fremd. Es schien ein Vakuum um es herum zu herrschen, ein Ort der Stille, welcher wie ein Bild gemalt ist. Es war absonderlich.

Vor allem optisch war dieses Haus ein Rätsel. Ein fremdartiges Gemisch verschiedener architektonischer Strömungen und ein Hauch fehlender Farbe ließ es so aussehen, als würde es auf den ersten Anstrich warten. Es sah so aus, als wäre es seit Jahrzehnten nicht mehr bewohnt worden, aber auch wiederum so, als hätte es jemand vor dem Verfall bewahrt. Als ich die ungeheure Größe beachtete, erkannte ich, daß es trotz seines Alters ausgesprochen schön war.

Meine Freude wurde von der Erkenntnis gestört, daß der Umzugswagen hätte hier sein sollen - doch er war nicht zu sehen. Es war nirgends ein Zeichen von den Möbelpackern zu sehen. Entweder hatten sie sich verirrt oder sie hatten es sehr eilig gehabt, von hier wegzukommen.

Außerdem hatte ich erwartet, daß die Maklerin vorbeikommen würde, um mir mein Haus zu zeigen. Ich hatte es schließlich in einer "Nacht-und-Nebel-Aktion" gekauft (dafür wollte ich ihr danken). Sie mußte sich irgendwo verspätet haben.

Nun gut, dachte ich, es gibt keinen Grund, nicht reinzugehen und alles selbst zu erkunden, und so bezahlte ich den Fahrer und ging den Weg zum Haus und stieg die Stufen hinauf.

Die massiven Eichendoppeltüren öffneten sich leicht und dahinter lag eine große Eingangshalle. Eine der Türen führte in ein reich verziertes Wohnzimmer. Zwischen vielen außergewöhnlichen antiken Möbelstücken und Dekorationen viel mir ein Portrait auf. Es war eine wunderschöne junge Frau - wunderschön im unirdischen Sinne. Dunkle Farbtöne und ein obskurer Hintergrund, darauf ein bleiches Gesicht mit stechenden Augen. Ich fragte mich, wer sie war.

Das schwindende Sonnenlicht schien durch die Fenster, deren Vorhänge zugezogen waren, und schuf gelbliche Lichtstrahlen, in denen der Staub tanzte. Ich wunderte mich über die fehlerlose - aber verwohnte - Qualität des Raumes, als mich das Gefühl Überkam.

Es war kein Gefühl, es war etwas wie ein Ton. Ein hohes, beinahe unmerkliches Weinen, so, als würde irgendwo jemand auf einer kaputten Hundepfeife blasen ich war so gefangen von dem Unhörbaren, daß es einfacher als eine summende Vibration zu beschreiben war, die ihren Ursprung im Inneren meines Kopfes hatte. Meine Augen wurden trübe und meine Kinnlade fiel herunter.

Ich war müde. Nicht nur müde, sondern erstaunlich erschöpft. Meine Augen fühlten sich an als wären sie voll Sand, meine Zunge war pelzig wie Baumwolle. Irgendwo muß ein Schlafsaal sein, dachte ich mir. Als ich die Treppe hinaufstolperte, fragte ich mich, ob ich nicht auf die Maklerin warten sollte. Wie war doch gleich ihr Name?

Nur ein kurzes Nickerchen - das ist alles.

Wie war noch ihr Name?

Sie hatte keinen Namen - ich habe nie danach gefragt.

Doch, ich fragte danach, ich kann mich nur nicht erinnern. Das ist seltsam. Ich muß sie danach fragen, wenn sie kommt. Doch zuerst - schlafen. Ich muß ein Bett finden. Wo sind meine Sachen? Wo haben die Möbelpacker sie hingetan?

Nirgendwo hin. Sie kamen nie - ich muß auch das der Maklerin sagen.

Nachdem ich einige Türen ausprobiert hatte, fand ich einen Schlafraum. Ich hatte hart damit zu kämpfen, meinen Beinen das Zusammenknicken zu untersagen, doch ich brach erst über dem Bett zusammen. Die Steppdecke war kalt und weich unter meinen Wangen. Dennoch war es ihr nicht möglich, die unbequeme, ausgelegene Matratze zu verschleiern.

Aber nun muß ich schlafen. Ich muß rechtzeitig wieder aufwachen, um die Maklerin zu treffen - doch zuerst ein kurzes Nickerchen.

Das Weinen schwoll nun zu einem Grollen an. Ich fühlte einen stürzenden Wasserfall, begleitet von einem grausigen Geräusch, im meinen Gehirn.
Schlaf. Eine Stimme in meinem Kopf - die nicht mir gehörte - lullte mich ein. Schlaf. Schlaf. Schlaf...

NÜTZLICHE TIPS

1. Oft absichern! Dies ist keines von diesen einfachen Spielen, bei den man nicht zu Schaden kommen kann. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, ohne vorher abzusichern, müssen Sie wieder von vorne beginnen. Also sollten Sie am Ende jeden Tages, bevor Sie zu Bett gehen, absichern. Falls Sie später herausfinden, daß Sie irgendetwas zu erledigen vergessen haben, was Sie an diesem Tag hätten tun sollen, können Sie das dann nachholen.

2. Wenn Sie den Computer kurzzeitig verlassen, sollten Sie die Pausenfunktion nutzen. WÄhlen Sie das "Floppy-Disk"-Zeichen, um in die Lade/Sichern/Spiel-Option zu gelangen. Wenn Sie das vergessen, vergeht die Zeit - und Mike hat keine, die er verschwenden könnte.

3. Betrachten Sie alles. Manchmal ist es nicht möglich, die Fähigkeiten eines Objektes auf den ersten Blick zu erkennen, und Sie sollten dann auf alles genau eingehen. Vergessen Sie nicht, die Dinge, die sie mitnehmen, vorher anzusehen. Einige Dinge erscheinen Ihnen solange sinnlos, bis Sie entdeckt haben, wofür sie zu gebrauchen sind. Bedenken Sie: wichtig ist nicht, was Sie wissen - wichtig ist, was Mike weiß.

4. Ohne Kopfschmerzen denkt es sich leichter.

5. Beachten Sie die Veränderungen des Cursors, wenn er sich über den Bildschirm bewegt. Das könnte Ihnen wichtige Hinweise geben.

6. Wenn etwas einmal funktioniert - warum sollte es dann nicht auch mehrmals funktionieren? Es könnte beim nächsten Mal auch etwas anderes geschehen!

7. Wenn jemand zu beschäftigt scheint, um mit Ihnen zu reden - klopfen Sie ihm doch mal auf die Schulter.

8. Denken Sie logisch. Wir haben versucht, allen Puzzles im Spiel einen logischen Sinn zu verschaffen. Nur manchmal erscheint die Logik schwer begreifbar zu sein.

9. Wenn Sie irgendwo feststecken, versuchen Sie, alles auszuprobieren, was Sie schon bei sich tragen. Das könnte Erfolg haben.

HAFTUNG

HAFTUNG: CYBERDREAMS, INC. versichert hiermit dem Käufer dieses Computerspiels, daß das Spiel frei von Defekten ist und unter ständiger Kontrolle des Herstellers entwickelt wurde. Bei normaler Benutzung wird dieses Produkt garantiert ein halbes Jahr fehlerfrei sein.

REPARATUR-SERVICE: Sollte dieses Produkt dennoch Fehler besitzen, können Sie es der BOMICO Serviceline schicken. Dort wird man sich um eine schnellstmögliche Beseitigung der Fehler kümmern. Die Adresse ist:

BOMICO
Serviceline
Am Südpark 12
W-6092 Kelsterbach

Das Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht vervielfältigt werden. Illegale Kopien dürfen nicht in Umlauf gebracht werden, Besitzer von Raubkopien werden angezeigt.

COPYRIGHT: Dieses Programm und sein Handbuch unterliegen dem Copyright von CYBERDREAMS, INC. Kein Teil des Handbuches oder des Spielzubehörs darf kopiert, reproduziert, übersetzt oder in irgendeiner anderen Form veröffentlicht werden, wenn CYBERDREAMS, INC. nicht zugestimmt hat.

HERSTELLERADRESSE:

CYBERDREAMS, INC.
21243 Ventura Boulevard, Suite 208
Woodland Hills, California 91364

KUNDENDIENST

Wenn Sie Fragen zu diesem Spiel haben, können Sie diese an die BOMICO Serviceline stellen. Wochentags stehen unsere Spiele-Experten von 15.00 bis 18.00 Uhr für alle Fragen zu DARKSEED zu Ihrer Verfügung. Sie erreichen uns unter der Telefonnummer 06107 / 62067.

Bitte halten Sie folgende Informationen bereit, falls Sie technische Probleme haben:

Prozessorbezeichnung (80x86), verfügbarer Speicherplatz, DOS-Version und die Inhalte von der Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS.

Sie können uns auch - mit Rückporto - schreiben. Die Adresse ist:

BOMICO Serviceline
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach